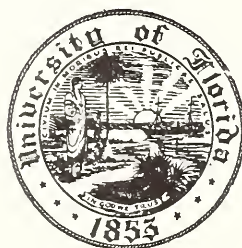

University of Florida
1853

Kinderspel in Suriname

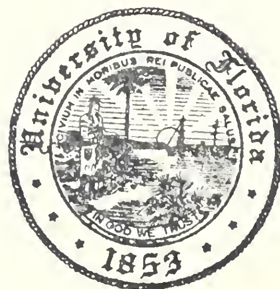




Kinderspel in Suriname



UITGEVER: STICHTING ETNOLOGISCHE KRING SURINAME
DRUK LEO-VICTOR — PARAMARIBO — NOVEMBER 1963


University of Florida
CIVIUM IN MORIBUS REI PUBLICAE SALUS
IN GOD WE TRUST
1853

De Ethnologische Kring Suriname, die in 1957 werd opgericht en in 1958 als Stichting werd geformeerd, schreef in dat jaar een onderzoek naar het kinderspel in Suriname uit. De populaire uitgave van enkele resultaten van deze enquête moge dienen als een voorbereiding tot een uitgebreid wetenschappelijk onderzoek op dit zeer interessant terrein, waar de eerste gelegenheden liggen tot maatschappelijk contact tussen zovele Surinamers van allerlei aard. De heer en mevrouw H. H. Nekrui stelden de tekst op aan de hand van ongeveer 400 inzendingen. De heer R. Barends illustreerde het boekje.

Wij betuigen onze dank voor de zeer gewaardeerde medewerking van het bestuur der Stichting Cultureel Centrum Suriname en het Bureau Volkslectuur.

Het bestuur van
Ethnologische Kring
Paramaribo 23 juni 1963

Het is een goede gedachte van de „Ethnologische Kring Suriname" geweest om de Kinderspelen in Suriname tot een voorwerp van studie te maken. Enige jaren geleden werd een enquête op een aantal lagere scholen gehouden, en het op deze wijze verkregen materiaal heeft gediend als grondslag van dit boekje, dat voor het eerst een aantal spelen op eenvoudige wijze presenteert.

Daar met de gehouden enquête niet een systematisch onderzoek werd beoogd, doch het slechts in de bedoeling had gelegen, om een voorlopig inzicht in het onderwerp te verkrijgen, moet dit boekje als een eerste kennismaking met dit boeiend aspect van het Surinaamse leven worden beschouwd.

Als onvermijdelijk gevolg van de snelle sociaal-economische ontwikkelingen zullen vele van de bestaande kinderspelen verdwijnen of van karakter veranderen, zodat het wel van belang is om tijdig een wetenschappelijk verantwoord onderzoek naar de Surinaamse Kinderspelen in te stellen, voordat veel waardevols onherroepelijk verloren is gegaan.

Hier moge dan ook de verwachting worden uitgesproken, dat dit boekje mede zal bijdragen tot het wekken van belangstelling voor dit ongetwijfeld interessante gebied.

Paramaribo, 25 juli 1963

J. H. ADHIN

Directeur

BUREAU VOLKSLECTUUR

AANTALLEN INZENDINGEN VOLGENS ENQUETE 1958—1959

St. Elizabethschool L.O.	195
St. Bernadetteschool L.O.	20
St. Paschalisschool Mulo.	160
Surinaamse Kweekschool	15

Ondanks alle moeite is het niet gelukt zelfs maar één javaans spel te kunnen opnemen, ofschoon kort voor de oorlog op Java toch een werk verscheen met rond 400 kinderspelen en liederen.

Het is ook een vraag of Aftelversjes en Springtouwrijmpjes bestaan in andere Surinaamse volkstalen dan Nederlands.

106 TOTAAL UITGEWERKTE SPELEN VOLGENS ENQUÊTE

Knikkeren
Vliegeren
Slagbal
Bat-en-bal
Startbal
Tiki-paw = Goeli danda = Pinkelen
Féfiston = Vijf stenen = Koko = Pikien ston = Steentjes = Goeti
Fajaston = Hete steen
Djoel, Salpat
Elle
Djompofoetoe = Hinkelen
Politie of skotoe
Schuiltje
Kibritiki = Stokje verbergen
Lon-wipi = Lange zweep
Tjoe redi kaka = Tjoep, rode haan
Pingi-pingi kasi = Stukjes kaas afknijpen — Zuinig uitdelen
Gongote = Bananenpap, pudding, bananenrepen in de zon gedroogd
Kaiman nanga doksi = Kaiman en doks
Alata poei-poei = Ratttenpoep
Pikin krioro = Kreooltje
Soekroe b'boe = Larfje van de kot'koti = veenmollarf
Drai-batra = Fles draaien
Adrian, pré nanga mi = Adriaan, speel met mij
Mi linga lasi: bari kré = Mijn ring is verloren: Huil maar
Popki patoe = Poppenpot = Poppenkeuken

Peroen, Peroen = eigennaam
Schopsteenje
Ship, sail! Sail fast! = Schip, zeil! Zeil snel!
Groen
Makokketje
Vlag veroveren
Majesteit
Ebel kebel nobel man
Oorlog
Touwtje springen
Scherenbaard
Piet piet ruiter
Anneke Tanneke
Quinio
Ringwerpen
Waar is Jan met zijn bokkenwagen
Groene zwanen
De cirkel
Stuivertje verwisselen
Stiltespel
Loeloe
Groene gras
Marie, kon na mi sé = Marie, kom naast mij
San de na joe baka? = Wat is er achter je?
Koekoek, waar is de gouden bal?
Watra bari = Regenbak
Puntjes, puntjes
Ganzenbord
Alfabetspel
Bakkerij
De weg naar Amsterdam
Karel I
Hoela hoep
Napoleon marcheerde enz.
Ratten en Raven
Dierenkwartet
Auto renspel
Schooltje
Kaatse ballen
Huis te huur
Mens erger je niet
Drie is te veel
Blindeman
Klepperen
Ra-ra-ra, wie heeft de bal
Voetje van de vloer
Paddestoel
Met de hoed in de hand

Vissertje
Zon en maan
Boter, melk en kaas
Dja lo, mi wan djalo
Mi pa kan alla sani = Mijn vader kan alles
Standbeeld
Slangenspel
Voetjes kopen
Miss Bertha
Spelletjes rond de tafel
Rovertje
Stijve kop
Beentjes tellen
Donki = Ezel
Jojo
Tap ai = Ogen dicht = Blinde man
Verlossen
Tonki = Tol
Poko paw = klanknabootsing van 'n proppenschieter
Dansmeester
Laba, Kapoea en Kaaiman
Boa
Asiri singsing (Karaïbisch — een grote bruine bij)
Lopen leren
Wamoe më = Schildpadje
Goeti
Hansna kil
Goeli danda = Tiki paw = Pinkelen
Tiek kohl = Stok bewaker
Ikká, bokká = Een, twee
Kabadi

---

52 NIET-UITGEWERKTE SPELEN VOLGENS ENQUÊTE

Bomba
Stré lon = Wedloop
Fanga bal
Saka moni = Zakgeld
Opa sotoe alési = Opa zout rijst
Tiep tiep
Dodo
Todo = Kikker
Freet na pot
Omoe snési = Oom Chinees
Mata matai

Kring papa, kring = Klim pa, klim
Djompo saka = Spring eraf
De gestolen laars
Hemel en Hel
Hoogspringen
Zakdoeken leggen
Ine miene mutte
Ali kater
Aanraken telt
Estafette
Lamachee
Dammen
Ik zit in de put
Klein Anna zat in Maneschijn
Ik heb een rood rood spiegeltje gevonden
Spinneweb
Blauwe blauwe vingerhoed
Zwarte Piet
Moeder mag ik reizen
Vader mag ik op reis
Ik zag twee beren boter smeren
Soesa
Schipper mag ik overvaren
Hans en Grietje
Wij zijn armen, wij zijn rijken
Tien foetoe = Tien benen
Kom halen
Mariejantje
Inmi en pinmi
Oma wat scheelt je
Ee pompee
Sjanchee
Potje roeren
Badminton
Faja mindri boesi = Vuur midden in het bos
Verkleedpartij
Was ophangen
Appel happen
Roodkapje.

OVERZICHT VAN DE IN DIT BOEKJE UITGEWERKTE SPELEN

Jongens	**Binnen**	**Buiten**
		Knikkeren
		Vliegeren
		Bat-en-bal
		Tiki-paw
		Piet, piet ruiter
		Mi linga lasi
		Laba, kapoea kaiman
		Boa
		Goeli danda
		Tiek kohl
		Kabadie

Meisjes	**Binnen**	**Buiten**
	Koko	Stuivertje verwisselen
		Djompo-foetoe
		Schopsteentje
		Anneke, Tanneke toverheks
		Makokketje
		Touwtje springen

Jongens en meisjes

Binnen	**Buiten**
Drai-batra	Djoel
Ship, sail! sail fast!	Elle
Pingi pingi kasi	Skotoe
Faja-ston	Kaiman nanga doksi
Peroen-peroen	Gongote
Asirisingsing	Tjoe redi kaka
Lopen leren	Kibri tiki
Wamoe më	Kibri
Goeti	Tiki-paw
Hansna kil	Dansmeester
Ikká bokká	Ringwerpen
	Pikin krioro

KNIKKEREN (Mormo of joka)

Het knikkerspel wordt het meest gespeeld door jongens van ca 5 tot 15 jaar. Het is echter ook bij de meisjes van ongeveer dezelfde leeftijd geliefd.

Er zijn verschillende soorten knikkerspelen. De meest bekende zijn: olo-meti, reis-wan of waka-reis, waka-tjopoe, bons-bak, pot-na-lini[1]) en curaçaos-spel.

Zij worden allen buitenshuis op harde zandgrond gespeeld en het is dan ook begrijpelijk dat dit het liefst tijdens de droge tijd gebeurt.

Laten we de verschillende soorten knikkerspelen nu eens apart gaan bekijken

Olo-meti (Vlees voor het gat)

Evenals bij de meeste knikkerspelen is het aantal deelnemers bij olo-meti onbeperkt. Om echter verwarring te voorkomen is het raadzaam dat er zes tot acht deelnemers zijn.

Voor dit spel heeft men nodig: een kuiltje in harde zandgrond met een doorsnee van ca 7 cm en een diepte van ca 10 cm, en met aan de voor- en achterkant eventueel een dwarse, smalle gleuf, waardoor het iets moeilijker wordt een knikker in het kuiltje te krijgen. Verder een aantal knikkers en een „reis", d.i. een metalen ronde schijf met een doorsnee van ca 4 cm en een dikte van ca. 1 cm. Deze reis kan zelf gemaakt worden door lood te smelten en in de vereiste vorm te gieten. Er zijn ook koperen reizen in de winkels te krijgen.

Op 4 tot 6 meter afstand van het kuiltje wordt een streep getrokken. Vóór het spel begint, wordt er bepaald hoeveel de inzet zal zijn: „toe-toe" of „fo-fo": twee per deelnemer of vier per deelnemer. Is dit gebeurd dan kan het spel beginnen. Alle deelnemers gaan achter de lijn staan. Roept één van de deelnemers „laatste" dan mag hij als laatste sjoeten = werpen. Een tweede roept „één voor", dan mag hij als één voor de laatste beginnen. Zo telt men verder af: „twee voor", „drie voor" enz. tot alle deelnemers hun beurt kennen.

Stel dat er vier deelnemers zijn: A, B, C en D. A tracht dan vanaf de lijn een knikker in het kuiltje te werpen: hij „sjoet" (Engels: shoot). B, C en D doen hetzelfde Lukt het eerst A dan B zijn knikker in het kuiltje te werpen, dan is B no. 1 en A no. 2. Komt de knikker van D dichter bij het kuiltje te liggen dan die van C, dan is D no. 3 en C no. 4. Komen de knikkers van twee spelers even ver van het kuiltje af te liggen, dan heet dat „blo-blo" en moeten ze beiden nogmaals werpen.

B mag dus als eerste met de totale inzet beginnen te spelen.

[1]) Zet op de streep.

Was deze 4 dan doet dus elke deelnemer nog 3 knikkers in de „pot". B tracht dan vanaf de lijn zoveel mogelijk van de 16 knikkers in het kuiltje te werpen, waardoor ze van hem worden. No. 2 in het spel (A) geeft dan aan —a de „gi"[1])—welke knikker B vanaf de lijn met de reis moet raken. Ligt deze knikker tegen een andere dan mag B vragen: „toe finga"[2]). A plaatst twee vingers tussen de knikkers waardoor deze van elkaar geschoven worden. Raakt B de juiste knikker, zonder dat de reis eerst met de grond in aanraking is gekomen, dan roept hij „schoon mot" (mot = knikker) of „tap kop" (op de kop). Schuift de reis over de grond naar de juiste knikker dan roept hij „mi sriepsi tek' in"[3]). In beide gevallen zijn echter alle knikkers van hem en moet er een nieuw spel beginnen.

Heeft A echter, voor B iets kon zeggen, geroepen: „sondro toe finga", dan moet B maar het risico lopen om bij het „reizen" een verkeerde knikker te raken. Gebeurt dit, of komt de reis in het kuiltje terecht, dan roepen de anderen „pai" (betalen!). B moet dan een tweede inzet van 4 knikkers doen. Had hij echter 2 in het kuiltje geworpen, dan heeft hij er nog slechts 2 bij te doen, en mag daarna nogmaals werpen. Had B maar één knikker, dan had hij mogen roepen: „sroitji no heri pot"[4]), waarna hij ook weer had mogen werpen, maar niet reizen, bij deze speelbeurt. Als echter een andere deelnemer vóór hem geroepen had „sroitji heri pot"[5]) dan moet hij gedurende het hele spel alleen maar werpen. Als hij helemaal geen knikkers meer had om te betalen, dan had hij moeten roepen „no skeer" niet uitgespeeld!), waarna het spel gewoon doorging.

Was een deelnemer hem echter te vlug af geweest door te roe- „pai skeer" (betalen of je bent uitgespeeld!), dan was hij verplicht geweest uit te vallen.

Bij het volgende spel wordt de volgorde der speelbeurten op dezelfde manier bepaald. Hij die de „pot" gewonnen heeft is echter verplicht als eerste te beginnen.

Meestal spreken de deelnemers voor de aanvang van het spel af welke vormen van „toe finga", „sroitji" en „pai" zullen gelden, waardoor er vlotter gespeeld kan worden.

Waka-reis (Reis-wan — Reisspel — Lopend de reis werpen)

Dit spel is een variatie op olo-meti. Het enige verschil is, de naam zegt het al, dat het al lopende gespeeld wordt. Er is dus geen kuiltje voor nodig. De reis stelt bij de aanvang van het spel het kuiltje voor. Er worden dan door alle deelnemers vanaf een bepaalde afstand knikkers naar de reis geworpen, waarbij de volg-

[1]) Hij geeft
[2]) Twee vingers
[3]) Ik heb hem schuivend geraakt
[4]) Pot = het spel
Niet gedurende het hele spel werpen.
[5]) gedurende het hele spel werpen.

orde der speelbeurten (in dit geval dus het raken van de reis en bij de afstanden tussen reis en knikker) op dezelfde manier als bij olo meti wordt bepaald. Bij het volgende spel begint de winnaar dan als eerste,terwijl de uitvallers aftellen.

Waka-tjopoe (lopend tjoppen)

Ook bij dit spel is het aantal deelnemers onbeperkt. De volgorde der speelbeurten wordt evenals bij olo-meti of reis-wan[1]) bepaald door het roepen van „laatste", „een voor", „twee voor" enz. Voor dit spel heeft elke deelnemer een aantal knikkers en een „boegroe" nodig. Een „boegroe" is een grote, liefst metalen werpknikker die gehaald kan worden uit b.v. de as van een oude auto.

Stel dat er drie deelnemers zijn met de volgende speelbeurten: A als no. 1, B als no. 2 en C als no. 3. A heeft als eerste speler nog geen mikpunt en werpt zijn boegroe dus gewoon voor zich uit. B heeft nu één mikpunt (A). Mist hij, dan heeft C twee mikpunten (A en B). Liggen deze niet mooi achter elkaar, wat de kansen op „bommen" (raken) vermindert, dan roept C „romein" of „bloos". Bij „romein" mag C zich in de gewenste richting verplaatsen, mits hij ervoor zorgt de afstand tussen hem en de boegroes niet te verkorten. Roept hij „bloos" dan blijft hij staan en verplaatst A of B zijn boegroe. Het kan ook voorkomen, dat de boegroes te ver van de speler af komen te liggen. Dan roept hij „kloos" (engels: close). Dan kunnen de anderen hem toestaan enkele stappen dichterbij te komen of zij rollen hun boegroes wat dichter naar hem toe.

Raakt een deelnemer met zijn boegroe die van een ander, dan is dat een „bom" Deze bom kan zijn een „tap-kop" of een „watra-bom" (d.i. wanneer de boegroes elkaar slechts heel even raken). Komt zijn boegroe zo dicht bij die van de ander te liggen, dat hij de vingertoppen van de duim en een andere vinger van dezelfde hand op beide boegroes kan plaatsen, dan is dat „anda", Bij een bom moet de andere deelnemer hem dan, volgens afspraak bij de aanvang van het spel, 2 of 4 knikkers betalen. Bij een anda de helft van dit aantal.

In beide gevallen moet de verliezer echter uitvallen. Is hij „skeer" dan hoeft hij niet te betalen maar moet wel uitvallen. Lukt het een deelnemer zijn boegroe zo dicht bij die van een ander te krijgen, dat hij beide nog net met de vingertoppen raakt, doch deze niet op de boegroes kan plaatsen, dan is dat „pleika"; hij mag dan nogmaals spelen.

Het kan ook voorkomen dat er op gegeven moment twee boegroes op slechts 40 of 50 cm afstand van elkaar af liggen. De deelnemer op wiens boegroe gemikt zal worden mag dan roepen: „stiem!" (steam) of „staande!". Roept hij „stiem!" dan moet de ander heel hard spelen (waardoor deze dus minder precies zal

[1]) Reis = muntstuk

kunnen mikken). Als hij roept „staande" dan moet de ander zijn boegroe hoger dan zijn lengte houden, de arm strekken en zo mik-ken op de boegroe die voor hem op de grond ligt.

Wanneer een deelnemer in de tegenovergestelde richting als die van waaruit het spel begonnen is, wil spelen, dan roept hij een-voudig „drai baka", (draai terug) hetgeen meestal de goedkeuring wegdraagt van de anderen.

Wil een deelnemer echter gebruik maken van een term die hem tot voordeel kan strekken dan moet hij er wel snel mee zijn; ge-bruikt de tegenpartij n.l. de in dit spel zo machtige term: „door-zoeken zonder neks", dan is hij verplicht normaal door te spelen, hetgeen in bepaalde gevallen zeer nadelig voor hem kan zijn.

Ook hier is bij het volgende spel de winnaar verplicht als eerste te beginnen, terwijl de uitvallers weer aftellen.

Al met al een spel waarbij heel goed opgelet moet worden en dat daardoor zeer spannend kan worden.

Bons-bak (Terugbonzen)

Bij dit spel heeft men evenals bij waka-tjopoe een boegroe en een aantal knikkers nodig Het bepalen van de volgorde der speel-beurten geschiedt ook bij bons-bak door het aftellen, zoals dit in de vorige knikkerspelen is beschreven.

Vervolgens wordt er een stevige paal of muur uitgezocht waar de boegroes tegenaan gegooid kunnen worden. Heeft de eerste speler dit gedaan, dan tracht de tweede via de paal met zijn boe-groe die van de eerste te „bommen" (raken) of een „anda" te maken, waardoor deze hem dus moet betalen en uitvallen (even-als in een geval van „skeer"). Ook bij dit spel kan er, evenals bij olo-meti en waka-tjopoe een „tap kop" gemaakt worden.

Roept de speler, op wiens boegroe gemikt zal worden „slijp" dan mag hij het lose zand, dat er omheen ligt, wegvegen, waardoor de andere boegroe die van hem gemakkelijk voorbij rolt. Is er een boegroe te ver weggerold of ziet de speler die aan de beurt is een boegroe niet goed dan mag hij roepen „spien". De andere speler moet dan zijn boegroe wat dichter naar de paal toe rollen. Is hij daarna naar de mening van de speler nòg te ver van de paal af, dan roept hij „pot poeroe", waarna de ander zijn boegroe weer iets dichterbij moet rollen.

Ook kan de speler die aan de beurt is gebruik maken van de termen „hé gron fait" (Engels: fight) en „lolo gron fait", nadat hij „spien" of „pot poeroe" geroepen heeft. Bij „hé gron fait" mag de ander zijn boegroe niet zodanig plaatsen, dat de boegroe van de speler als het ware tegen een helling op moet rollen om hem te kunnen raken; bij „lolo gron fait" mag de boegroe niet zodanig geplaatst worden dat de andere boegroe van een helling af moet rollen.

In geval van „pleika" mag er evenals bij **waka-tjopoe** overge-

speeld worden; mist een speler met zijn boegroe de paal dan roept hij „tap' plei". Ook in dit geval mag hij overspelen.

Evenals bij waka-tjopoe is het echter zaak snel te zijn bij het gebruik van een bepaalde term. Ook bij bons-bak bestaat er een n.l. een machtige term: „alles fait" welke, indien gebruikt door de tegenpartij, alle andere termen volkomen te niet doet.

Net als bij andere knikkerspelen begint bij het volgende spel de winnaar als eerste te spelen terwijl de uitvallers aftellen.

VLIEGEREN

Vliegeren is in ons land een van de meest geliefde sporten bij de jongens. Reeds op twee of drie-jarige leeftijd maken ze hun eigen „papiera-frigi's[1]) waarmee ze de hele dag op en neer kunnen rennen. Geleidelijk aan leren ze dan van ouderen de echte vliegers maken.

Deze sport wordt het meest tijdens de grote droge tijd beoefend omdat er dan een stevige wind staat en men weinig of geen last van de regen heeft.

Naar constructie zijn er in ons land heel wat vliegersoorten bekend. De meest voorkomende zijn: de fefi-printa[2]) of lontoe-wan[3] (wan = frigi), de fisi-man[4]) (man = frigi) de kanka-wan[5], de Japanesi-wan[6]), de cacao-frigi en de reeds genoemde papira-frigi. De heel grote fefi-printa (1 meter of langer) noemt men „pondo".

Bekijken we nu de verschillende vliegersoorten apart dan zien we dat de papira-frigi het gemakkelijkst te maken is. Hij bestaat n.l. slechts uit een ovaal- of cirkelvormig stuk papier en een reepje van hetzelfde papier dat er aan vast geplakt wordt en als staart dienst doet. Maakt men nu een gaatje aan de bovenkant van het stukje papier en bindt men door dat gaatje een eind garen er aan vast, dan is deze vlieger klaar.

De cacao-frigi wordt op precies dezelfde manier als de papira-frigi gemaakt. Alleen gebruikt men in plaats van een stuk papier een blad van cacao-boom, waarvan aan de boven- en onderkant een stukje afgeknipt is.

Deze twee vliegersoorten worden alleen door de heel kleine jongens gebruikt.

De fefi-printa of lontoe-wan

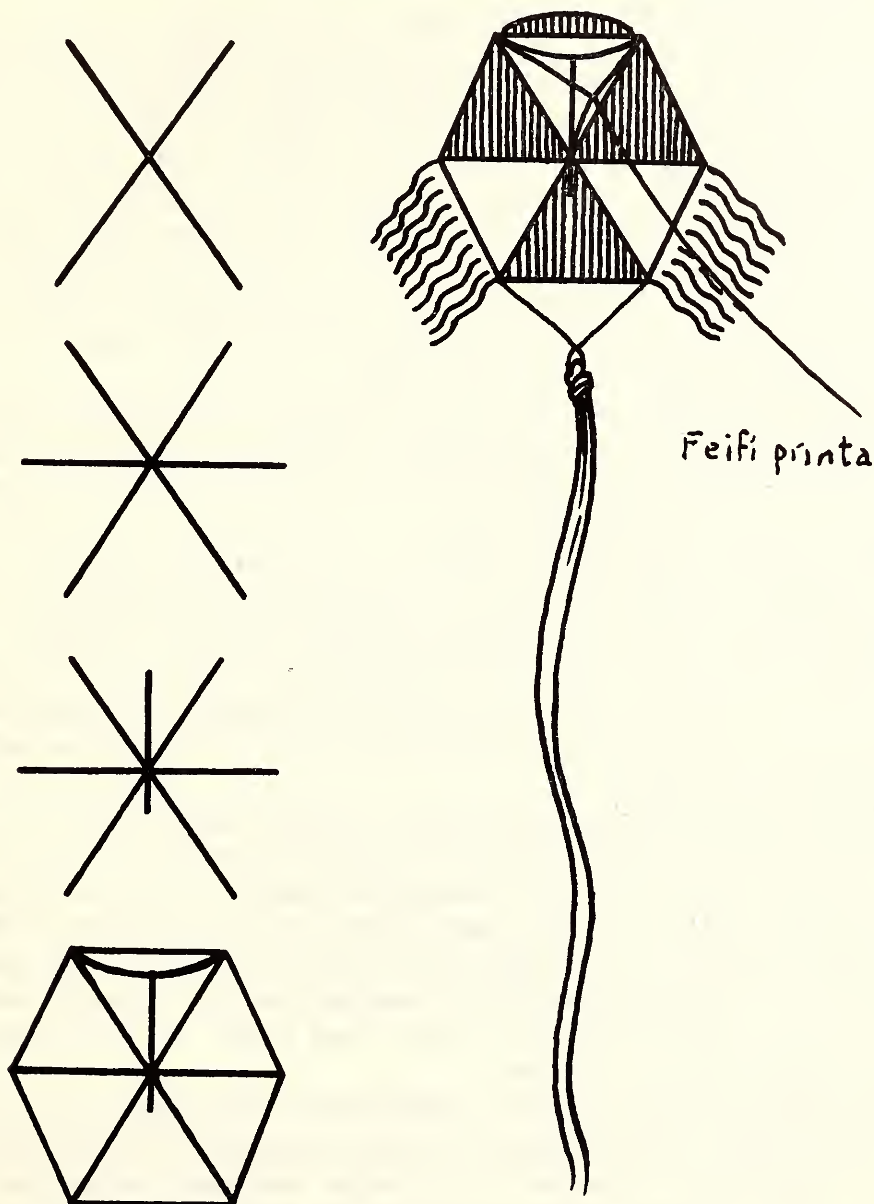
De fefi-printa, de meest gebruikte vlieger in ons land, is iets moeilijker van constructie, omdat men bij deze vlieger eerst een

---

1) papieren vlieger='n stukje papier
2) vijf printa's
3) de ronde
4) de visachtige
5) de kanka
6) de javaanse

„span" (geraamte) moet maken uit vijf printa's en wat garen, welke daarna beplakt wordt vliegerpapier.

Printa kan men halen uit de bladnerven van de cocospalm, uit de bast van de bamboestengel en uit de bast van de bladstengel van de obe-, maripa- of warimbo-palm. De laatste twee soorten zijn voor de constructie van de fefi-printa het meest geschikt. De printa wordt dan in grote stukken in de zon gedroogd waardoor het licht en buigzaam wordt. Is dit gebeurd, dan wordt het in smalle (5—7 mm), platte (1—2 mm) repen (printa's) gesneden, welke dan geschikt zijn voor de span. Deze span bestaat uit de volgende 5 printa's: twee kroisi-printa's[1]) de mindri-printa[2]), de staan-



1) kruisprinta
2) middenprinta

de-printa en de boog-printa. Zij worden door middel van een stuk stevig naaigaren aan elkaar verbonden.

De kroisi-printa's, welke van gelijke lengte moeten zijn (30 — 40 cm) worden precies over elkaar gelegd. Ze worden dan ongeveer in het midden stevig vast gehouden, uit elkaar geschoven tot ze een diagonaal vormen en daarna in het snijpunt met elkaar verbonden.

De mindri-printa, die ongeveer 3—5 cm korter is dan een kroisi-printa, wordt nu dwars over de verticaal gehouden diagonaal geplaatst en in het snijpunt vast gemaakt. Met een andere printa wordt dan even afgemeten of de beide helften van de mindri-printa wel even lang zijn.

De staande-printa (ca 2 cm langer dan de helft van de kroisi-printa) wordt zó op een der benen van de kroisi-printa diagonaal geplaatst, dat de twee uiteinden gelijk komen te liggen. Nu „scharniert"[3]) men hem naar links of naar rechts tot hij loodrecht op de mindri-printa staat en maakt hem ook in het snijpunt vast. De boog-printa (iets platter dan de overigen) wordt dan bevestigd aan het uiteinde van de langste helft van de staande printa en daarna gespannen tussen de uiteinden van de kroisi-printa's.

Het nu verkregen geraamte wordt via de overige uiteinden strak omspannen, waardoor het enigszins bol gaat staan aan die zijde waar ook de boog-printa zich bevindt.

Nu meet men nog even af of de afstanden tussen de uiteinden even groot zijn. Bij het omspannen kan het n.l. gebeuren dat er een of twee printa's verschuiven. Dit wordt dan even verholpen en de span kan nu beplakt worden.

Wil men deze vlieger een enigszins langwerpige vorm geven dan mag men de afstanden tussen de uiteinden van de benen van de kroisi-printa diagonaal iets kleiner maken dan de overigen.

Het aantal kleuren waarmee, of de figuur waarin de fefi-printa geplakt is, geeft aan deze vlieger een soortnaam. Zo onderschewe o.a. de wan-pisi[4]) toe-pisi[5]) enz. de rand, de bosroko-man[6]), de dambord, de sterpunt.

Wordt bij het beplakken één kleur gebruikt dan is dit een **wan-pisi**, twee kleuren wordt dan een **toe-pisi** enz. De meest populaire in deze serie is wel de **siksi-pisi** waarbij voor elk vak, gevormd door printa en garen, een andere kleur gebruikt wordt.

Bij het uitknippen van papier voor een vak, houdt men vanzelfsprekend ook rekening met de breedte van de printa's waarop geplakt zal worden alsook met een rand welke om het garen geslagen moet kunnen worden.

Bij de **rand** worden er, door middel van inkepingen in de printa's, evenwijdig aan het garen om de uiteinden van de printa's, draden gespannen waardoor de randen ontstaan, welke dan elk met een andere kleur worden beplakt. Bij de bosroko-man worden

[3]) zodanig losjes binden dat hij toch verschuiven kan

[4]) één-stuk, de ééndelige

[5]) twee-stuk, de tweedelige

[6]) de borstrok

er, evenwijdig aan de mindri⸗printa op enkele plaatsen draden gespannen, waardoor de vlieger inderdaad op een gestreepte borstrok gaat lijken.

Bij de **dambord** worden er zowel verticaal als horizontaal draden gespannen. Het beplakken van al deze vakjes kost uiteraard veel tijd, maar als de vlieger eenmaal af is, dan ziet hij er ook werkelijk als een dambord uit.

Bij de **sterpunt** worden er ook draden gespannen, nu echter, de naam zegt het al, in de vorm van een of meer sterren.

Voor de **woen⸗woen** (brommer) gebruikt men een elipsvormig stuk vliegerpapier dat in de lengte om de draad, welke de boog⸗printa in zijn vorm houdt, wordt beplakt. Hoe breder de woen⸗woen, hoe zwaarder het gebrom. De franja's (franjes) worden aan weerskanten van de vlieger geplakt en wel tussen de uiteinden van de mindri⸗printa's en de onderste benen van de kroisi⸗printa⸗diagonaal. Voor deze franja's knipt men een stuk vliegerpapier, met de breedte gelijk aan de afstand tussen de bovengenoemde uiteinden (lengte onbeperkt), in heel dunne reepjes. De reepjes moeten niet over de gehele lengte worden doorgeknipt; er moet n.l. een dwarse strook papier overblijven waarmee zo'n stel franja's aan de vlieger geplakt wordt.

Worden er aan elke kant van de vlieger twee of meer stellen franja's geplakt, dan noemt men dit **dobroe⸗franja**[1]**)**.

Als de vlieger beplakt is moet hij nu een ton[2]) en een tereton[3]) krijgen. We onderscheiden drie soorten ton: de krin⸗ton[4]) waarbij de vlieger heel hoog klimt, de trek⸗ton[5]) waarbij de vlieger zwaar trekt en de krin⸗trek⸗ton[6]) Deze laatste is het meest gewild, omdat de vlieger dan niet te hoog kan klimmen of te zwaar kan trekken. Voor de „krin⸗trek⸗ton" gebruikt men, evenals voor de anderen een stevig stuk bindgaren. Het ene uiteinde wordt stevig bevestigd aan het ene kruispunt van boog⸗ en kroisi⸗printa. Daarna vormt men met hetzelfde stuk bindgaren via het gezamenlijke snijpunt van alle printa's een driehoek met het andere boog⸗ en kroisi⸗printa kruispunt, waar het ook stevig wordt vastgemaakt. Vervolgens maakt men twee gaatjes in het papier bij het gezamenlijke snijpunt en maakt ook daar een stuk bindgaren (ca 50 cm) vast. Met dit tweede stuk past men de afstand af van het gezamenlijke snijpunt tot het snijpunt van de staande⸗ en boog⸗printa. Op deze afstand maakt men dit tweede stuk aan het eerste vast in de hoek, die het eerste stuk met het gezamenlijke snij punt vormt.

Voor een „krin⸗ton" wordt alleen de afstand van het gezamenlijke snijpunt tot het kruispunt van staande⸗ en boog⸗printa met

---

1) dubbele franjes
2) toom
3) staarttoom
4) klimtoom
5) trektoom
6) klim- en trektoom

ca 2 cm verkort, terwijl voor een „trek-ton" deze afstand met ca 2 cm wordt verlengd; de constructie blijft overigens precies hetzelfde.

Voor de tere-ton gebruikt men ook een stuk bindgaren waarmee, nadat het aan de uiteinden van de onderste benen van de kroisi-printa-diagonaal bevestigd is, een driehoek gevormd moet kunnen worden met het gezamenlijke snijpunt. Daarna maakt men precies in het midden van dit stuk garen een lus, waarin straks de staart moet worden vastgemaakt.

Deze staart (5 — 7 m lang) welke gemaakt wordt van repen oud goed (lichter dan jong goed), is aan de bovenkant 5 — 7 cm breed en wordt geleidelijk aan smaller tot hij aan het eind slechts 1—1½ cm breed is. Wordt er nu een bol bindgaren aan de „ton" bevestigd dan kan de vlieger opgelaten worden. Een goede staart is zeer belangrijk voor het vliegeren zelf. Is hij n.l. niet precies in het midden van de „tere-ton" gebonden, dan gaat de vlieger schuin hangen in de lucht; is hij te smal dan zwaait de vlieger constant van links naar rechts (swipi-tere)[1]) en is hij te kort dan begint de vlieger te draaien tot hij weer met een harde klap op de grond terecht komt. Het schuin hangen van de vlieger kan ook komen door een slechte „ton". Is de vlieger zelf niet bol genoeg gespannen dan kan het gebeuren dat hij in de lucht gewoon omslaat (a de gi pan.)[2])

Er kunnen ook verschillende vliegerwedstrijden georganiseerd worden zoals: **stré-hari, stré-hari-saka, stré-dok, stré-fromoe** en **stré-koti.** Bij **stréhari** gaat het erom wie zijn vlieger het snelst en hoogst de lucht in kan trekken, terwijl het stré-hari-saka erom gaat wie zijn vlieger het snelst naar beneden kan krijgen.

Bij stré-dok is hij die zijn vlieger de diepste duik (langa dok) laat maken, winnaar. Bij stré-fromoe gaat het erom wie met zijn vileger die van een ander kan haken en naar zich toe trekken. Voor een stré-koti wedstrijd worden er bijna aan het eind van de staart (scheer-tere) en even voor de ton (scheer-ton gehalveerde scheermesjes gebonden (met de scherpe kant naar boven), en dan gaat het erom wie met een van deze „scheertjes" het oplaatgaren van de andere kan doorsnijden, waardoor de vlieger wegwaait (a frigi waka). In plaats van scheertjes worden er voor de ton ook vaak glasscherfjes gebonden (ton-batra).

De fisi-man

Deze vlieger is een variant op de fefi-printa.

Bij de span wordt n.l. alleen de staande printa ongeveer anderhalf maal zolang, waardoor hij boven de boog-printa uitsteekt.

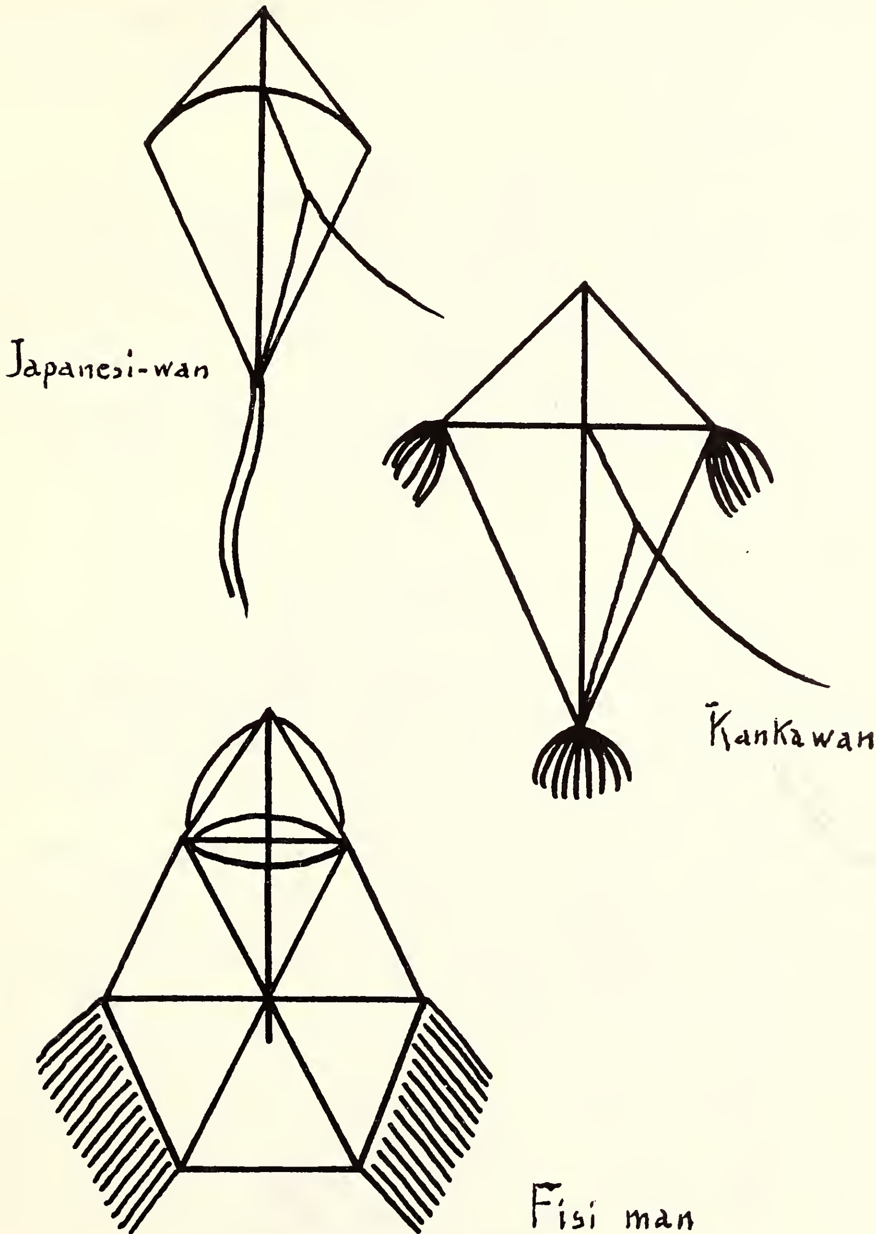
---

[1]) Zwepende staart
[2]) a gi (a gi pan) hij geeft ongeluk.
Hij verongelukt, door plat te gaan liggen of om te slaan.

Wordt het uiteinde van deze printa met de boog- en kroisi-printa-kruispunten verbonden dan krijgt deze vlieger dus in plaats van één nu drie woen-woen's en daardoor inderdaad een enigszins visachtige vorm.

De kanka-wan

Voor de span van deze vlieger gebruikt men twee printa's van gelijke lengte. De ene spant men, door de twee uiteinden te verbinden tot een boog. Daarna verbindt men de andere verticaal en



[1]) De bovenste is kanka-wan.
De tweede is Japanesi-wan.

precies in het midden van de boog met de eerste printa en wel zo, dat ongeveer $^1/_3$ ervan boven het snijpunt uitsteekt. Dit geraamte wordt dan via de uiteinden van de printa's omspannen en beplakt. Voor de staart gebruikt men gewoon vliegerpapier. In plaats van franjes krijgt de kanka-wan vleugels van papier aan weerskanten, waarbij verschillende variaties mogelijk zijn.

De ton van deze vlieger maakt men door een stuk garen vast te maken aan het ene uiteinde van de verticale printa; dan vormt men met dit stuk garen via het ene uiteinde van de dwarse printa een driehoek met het andere uiteinde van de verticale, en maakt het ook hier vast. Vervolgens verbindt men een tweede stuk garen met het eerste, in de hoek die dit eerste stuk met het uiteinde van de dwarse printa vormt.

De Japanesi-wan

De span van deze vlieger verschilt haast niet van die van de kanka-wan. Het enige verschil is, dat de dwarse printa niet tot een boog gespannen wordt, maar gewoon recht blijft. Bij de uiteinden van deze printa alsook op de plaats waar de staart zou komen bij de kanka-wan, krijgt hij bosjes franja's. Ook hier zijn er verschillende variaties mogelijk.

De „ton" is bij de beide vliegers hetzelfde. Evenals bij de kanka-wan zijn er ook op deze vlieger verschillende varianten.

DJOEL

Dit spel wordt haast gedurende het hele jaar zowel door jongens als meisjes (ca 6 — 16 jaar) apart of gezamenlijk op harde zandgrond gespeeld. Het woord „djoel" wordt niet alleen voor het spel zelf gebruikt, maar ook voor de figuur welke de speelruimte aangeeft. Deze ziet er als volgt uit:

Men maakt in het zand een rechthoek van ca 5 x 6 meter. Evenwijdig aan de korte zijden trekt men, met een spatie van ca 30 cm, binnen de rechthoek nog 2 lijnen waardoor men hier dus dubbele lijnen krijgt .Daarna halveert men, door nog een dubbele lijn, de rechthoek in de lengte. Dit is de midden- of hoofdlijn; de twee andere dubbele lijnen vormen de voor- en achterlijn, terwijl de twee lange zijden van de rechthoek de zij- of outlijnen vormen.

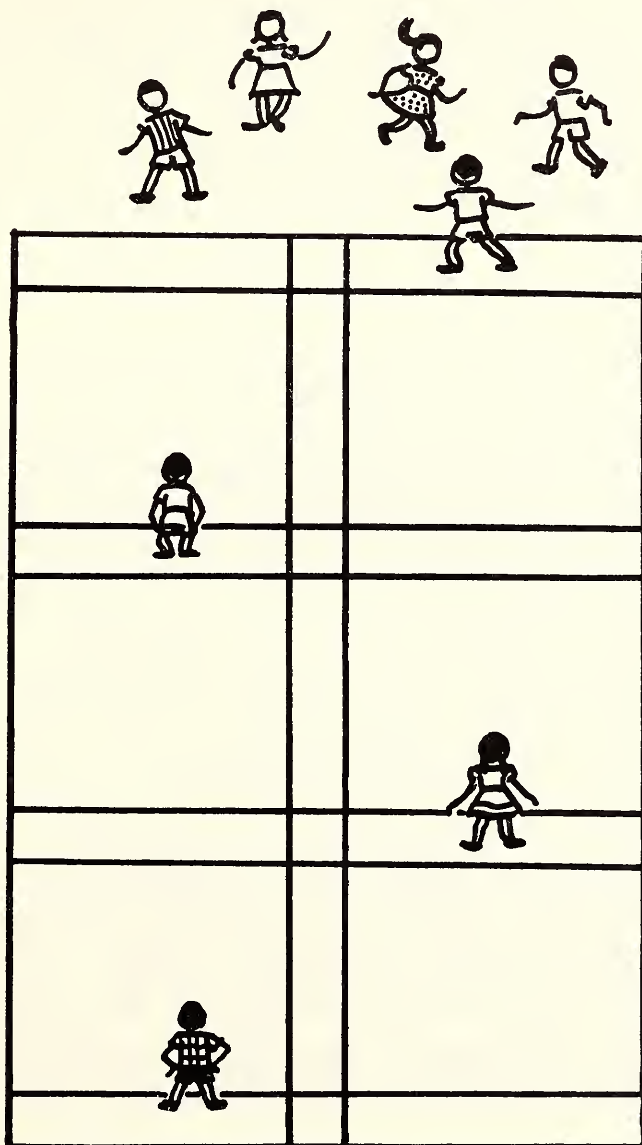
Deze eenvoudige djoel kan reeds door slechts twee spelers gebruikt worden. Voor de aanvang wordt er getost om te bepalen wie eerst mag „rennen" en wie de lijn moet „houden". De een, die buiten de djoel is, tracht de ander die op de voorlijn staat te

---

[1]) jaar
[2]) zij kiezen

dan één „jari"[1]) (punt) gemaakt. De houder mag echter ook van de midden= en achterlijn gebruik maken om dit te verhinderen. Lukt het de „houder", terwijl hij zich op een lijn bevindt, om de renner te tikken dan mag hij nu gaan rennen; dit is ook het geval wanneer de ander tijdens het rennen buiten de djoel of op een zijlijn terecht komt waardoor deze out is (uit de djoel).
passeren. Lukt hem dit, dan moet hij ook de achterlijn voorbij rennen, terugkeren en de voorlijn nogmaals passeren. Hij heeft

Meestal wordt er echter met teams van twee, drie of vier deel= nemers gespeeld. Er worden dan in de djoel, evenwijdig aan de voorlijn, zoveel dubbele lijnen getrokken (waardoor men „hok= ken" krijgt), dat elke deelnemer van een team één lijn kan houden. Tijdens zo'n team=spel mag de houder van de voorlijn (meestal de aanvoerder van het team dat houdt) eventueel ook van de middel=



lijn gebruik maken. Voor de wedstrijd worden er uit het totaal aantal deelnemers twee aanvoerders aangewezen, die om beurten uit de overigen hun team bij elkaar kiezen (den e piki)[2]) Dan wordt er getost om het rennen. De aanvoerder van het team dat moet houden verdeelt zijn teamgenoten dan zigzagsgewijze over over de verschillende lijnen. Hebben deze zich opgesteld dan roept hij „djoel", waarna het ander team mag rennen. De houder van de voorlijn laat voor elke houder een renner passeren en houdt er zelf één. Het kan gebeuren dat er twee of drie renners in één hok terecht komen. De voorlijnhouder rent dan naar de middenlijn en sluit ze samen met de andere houder(s) in, waardoor het voor de renners veel moeilijker wordt de lijn te passeren.

Zien enkele renners echter kans de achterlijn te passeren, en terug te komen in de djoel, dan keren een of meer houders zich om en rent de voorlijn-houder naar deze lijn terug, om de kans op een jari te verkleinen. Wordt een van de renners geraakt, of is hij out dan moet zijn team gaan houden. Bij het teamspel is een deelnemer ook out, wanneer hij een lijn, welke hij reeds gepasseerd heeft, weer overschrijdt. De achterlijn mag hij dus slechts twee keer overschrijden .Ook een houder kan out zijn, n.l. wanneer hij buiten de djoel, in een hok of op een zijlijn terecht komt.

ELLE

Dit team-spel wordt gedurende het hele jaar zowel door jongens als meisjes (ca 6—16 jaar) buitenshuis gespeeld. Er worden op dezelfde manier als bij djoel twee teams gevormd: renners en krijgers.Daarna wordt er getost om het „rennen'. Is dit gebeurd, dan verspreiden de renners zich over het speelveld. De aanvoerder roept dan: „elle", waarna ook zijn teamgenoten dit na elkaar doen. Zodra een renner „elle" geroepen heeft mogen de krijgers hem trachten te vangen, waarbij een van hen de gevangene driemaal op de rug moet kloppen. Worden er een of meer renners gevangen dan moeten zij in het „hok". Dit is een cirkel ergens op het speelveld of een halve cirkel tegen een muur aan getekend. De aanvoerder van het krijgersteam plaatst dan twee of drie bewakers bij het hok, waarna de gevangenen roepen: „verlossen". Lukt het een renner om een of meer gevangenen te verlossen door hen aan te raken, hetgeen de bewakers moeten trachten te voorkomen, dan zijn deze dus vrij en mogen ze weer rennen. De laatste renner kan door haast het hele krijgersteam achterna gezeten worden. Is hij ook tenslotte gevangen, dan mogen de krijgers rennen.

SKOTOE (Politie)

Skotoe wordt gespeeld door één krijger en een of meer renners. Door een aftelvers wordt bepaald wie de eerste krijger moet zijn. Deze telt dan tot tien om de renners de gelegenheid te geven zich te verwijderen, waarna hij hen tracht te vangen. Voor het spel begint wordt er afgesproken wat „huis" zal zijn en ook welke van de volgende twee regels zal gelden: „aanraken telt" of aanraken telt niet". Wordt er b.v. afgesproken dat „huis" een bepaalde boom is dan mag de krijger een renner niet vangen, zolang de laatste deze boom vasthoudt.

Zijn alle renners gevangen, dan wordt de krijger vanzelf renner en wordt er weer door een aftelvers uit de anderen een nieuwe aangewezen.

Bij „aanraken telt" hoeft de krijger een renner alleen maar aan te raken, terwijl hij bij „aanraken telt niet" de renner drie maal op de rug moet kloppen, voordat deze echt gevangen is en moet uitvallen.

KAAIMAN NANGA DOKSI

Dit spel (jongens of meisjes apart) wordt in het water gespeeld. Nadat er bepaald is wie de kaaiman zal zijn, verspreiden de „doksi's"[1]) zich. De kaaiman tracht een „doksi" te vangen. Dit mag hij doen door ze gewoon achterna te zwemmen, maar hij mag ook duiken waardoor ze niet precies weten waar hij zich bevindt. Heeft de kaaiman een „doksi" gevangen dan moet de laatste nu de plaats van de kaaiman innemen en mag deze zich bij de „doksi's aansluiten.

BAT-EN-BAL

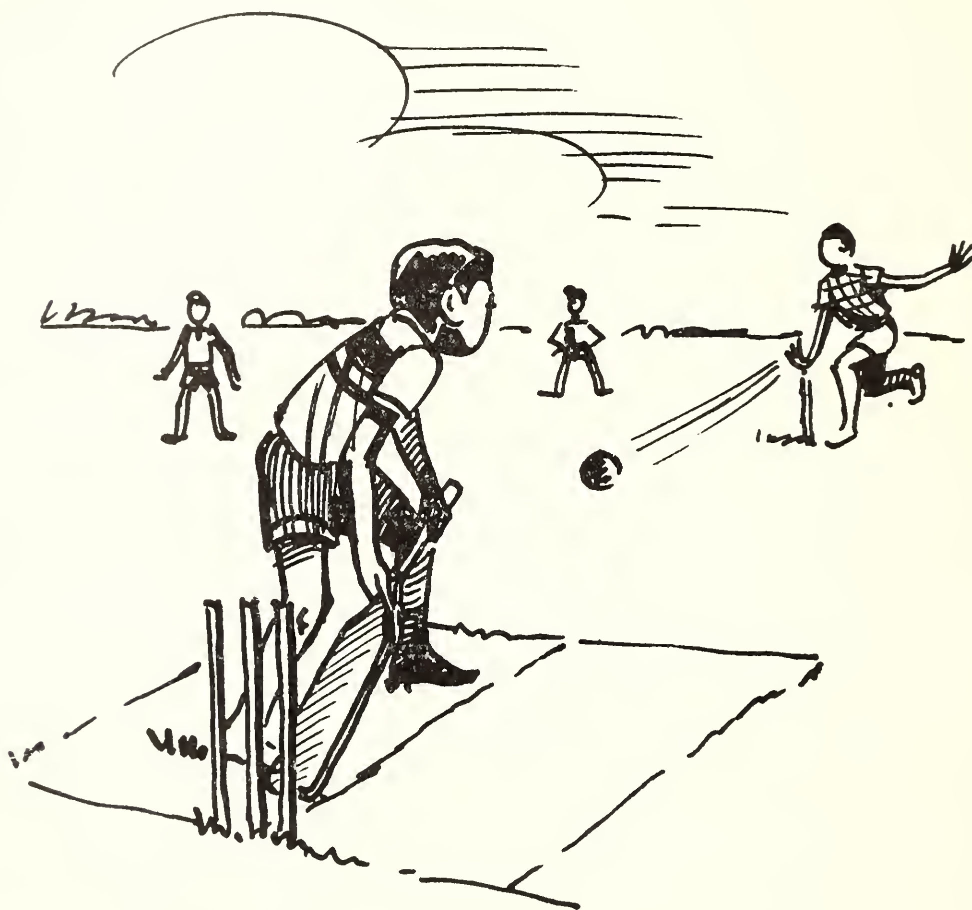
Een echt jongensspel dat buiten gespeeld wordt; dit kan reeds met zijn tweeën gebeuren of ook in team verband. Voor dit spel heeft men een bal, een bat en drie of vier stokjes van ca 50 cm lengte nodig. De laatste worden op enkele centimeters afstand van elkaar in de grond gestoken, zodat de bal niet tussen twee van hen door kan.

Op ca 10 m afstand van de aldus gevormde „goal" wordt er een lijn getrokken. Nadat er getost is om het gooien en het weg-

---

[1]) West-Indische eend

slaan van de bal, gaat de speler die het laatste mag doen met de bat voor de goal staan. Hij is keeper. Degene die moet gooien, tracht dan vanaf de lijn één of meer van de stokjes met de bal omver te gooien. Lukt hem dit, dan wordt hij keeper. De keeper tracht echter de bal zover mogelijk te slaan. Lukt het hem, dan moet de ander de bal gaan halen, terwijl de keeper intussen zoveel mogelijk „runs" tracht te maken. Elke keer dat hij op en neer gaat tussen de goal en de lijn is een run en telt voor één punt. Als de speler, die de bal moest halen, dit heeft gedaan,



rent hij er zo hard mogelijk mee terug. Ziet hij dat de speler halverwege een run is, dan mag hij weer, en kan nu vanaf elke afstand trachten de stokjes met de bal raken. Lukt hem dit, dan wordt hij keeper.

De enige verandering in het spel, wanneer er in team=verband gespeeld wordt, is, dat er na elke slag twee andere spelers aan de beurt komen. In de zo juist beschreven gevallen zou dus de op=volger van degene die de bal gegooid had keeper worden.

TIKI=PAW

Dit spel heeft veel van bat=en=bal. Men heeft er twee ronde stukken hout voor nodig: een van ca 15 cm en een ander van ca 60 cm lengte, die b.v. uit een oude bezemstok gezaagd kunnen worden. Met het langste stuk maakt men in harde zandgrond een gleuf met een lengte van ca 65 cm. Het korte stokje wordt nu zó in de gleuf gelegd, dat de helft ervan boven de rand uitsteekt.

De speler die aan de beurt is, tikt nu op die kant van het stokje die boven de rand uitsteekt. Het stokje springt dan draaiend om=hoog, waarna hij het zo ver mogelijk wegslaat. De tegenspeler die op ca 30 meter afstand staat (niet dichterbij!) moet trachten het stokje op te vangen. Lukt hem dit, dan mag hij gaan slaan. Heeft hij het stokje echter niet kunnen opvangen, dan heeft degene die het weggeslagen heeft één punt. Deze legt nu zijn stok in de gleuf. De tegenspeler heeft echter nog een kans om te mo=gen slaan. Hij moet n.l. trachten met het stokje vanaf de plaats waar het terecht is gekomen de stok in de gleuf te raken. Als dit hem lukt, moet de ander zijn plaats innemen, terwijl hij nu het stokje mag wegslaan.

Bij het team=spel zijn er net als bij bat=en=bal na elke slag twee andere spelers aan de beurt. Mist een speler het stokje wanneer dit uit de gleuf draaiend opspringt, dan is hij out en volgt een ander.



DRAI-BATRA

Dit is een spel, dat zowel buitenshuis als binnenshuis gespeeld wordt en waaraan iedereen kan deelnemen. De spelers vormen dan op ca 50 cm van elkaar af zittend een kring. Men plaatst midden in de kring een fles met een lange hals. De eerste speler houdt de fles in het midden vast en draait hem in het rond. Meestal zal de hals van de fles, wanneer deze weer stil staat, naar een van de deelnemers „wijzen". Deze deelnemer moet dan aan degene die de fles gedraaid heeft iets betalen. Dit gebeurt meestal met pinda's of gebakken koren[1]). Daarna mag hij die betaald heeft, draaien.

SHIP, SAIL! SAIL FAST!

Aan dit spel kan evenals bij drai-batra iedereen meedoen. Het wordt meestal binnenshuis gespeeld. Iedere speler heeft een voorraad pinda's of iets dergelijks in zijn hand. De eerste speler neemt, zonder dat de anderen zien hoeveel, een aantal pinda's in zijn andere hand en vraagt: „Ship, sail! sail fast!omeni man de tap' dek"[1]) waarna de anderen moeten raden. Nadat ze dit allemaal gedaan hebben, maakt de vrager zijn hand open. Hebben ze allen verkeerd geraden, dan moeten ze de vrager het getal dat ze genoemd hebben in pinda's uitbetalen. Als een of twee van hen echter juist heeft geraden, dan moet de vrager aan elk van hen zoveel pinda's geven als hij in zijn hand had.

PINGI-PINGI-KASI

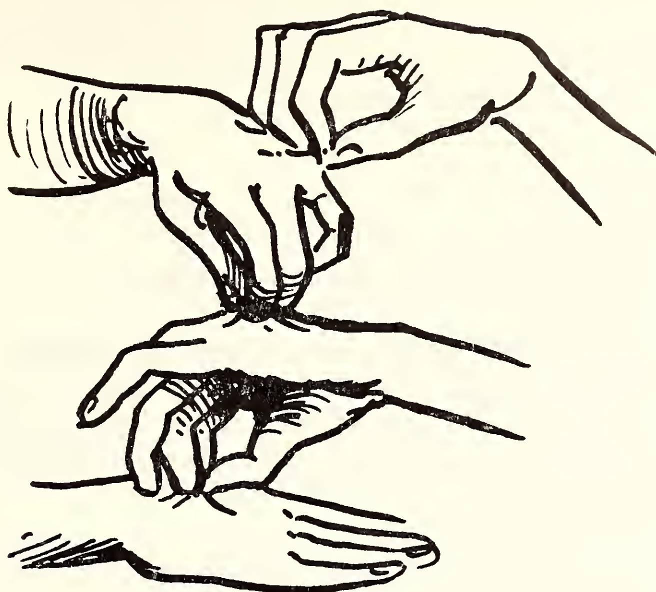
Dit spel wordt meestal, door jongens of meisjes apart, binnenshuis gespeeld. Er zijn geen speelbeurten. Alle spelers doen tegelijk mee.

Stel dat er drie spelers zijn. Annie maakt een slappe vuist. Beppie knijpt met duim en wijsvinger van een hand in het vel van de vuist van Annie. Corrie doet dit met Beppie. Daarna knijpt Annie met de andere hand in de vuist van Corrie, Beppie in die van Annie en Corrie in die van Beppie. Dan zingen allen het volgende liedje waarbij ze de vuisten op de maat van het lied op en neer bewegen.

Pingi pingi kasi	knijp, knijp de kaas
mi pot' mi brede dja	ik leg mijn brood hier,
mi pot' mi kasi dja	ik leg mijn kaas hier,
alata waka waka waka....	de ratten lopen, lopen, lopen....

[1]) Koren = Karoe = mais
[1]) Schip! Zeil! Zeil snel!
Hoeveel mensen zijn er op het dek?

Bij de laatste „waka” laten ze allen elkaars vuisten los (waarbij er meestal nog geroepen wordt: tiekel, tiekel, tiekel...) en beginnen elkaar te kietelen, waarbij natuurlijk hartelijk gelachen wordt tot er weer wordt gespeeld.



GONGOTE

Aan dit spel (jongens en meisjes apart) kunnen negen per= sonen deelnemen, die een klokhen met zeven kuikentjes en een roofvogel zullen voorstellen. Bij de opstelling voor het spel blijft de langste deelneemster apart staan, de anderen vormen dan tegenover haar volgens hun lengte een rij waarbij ze elkaar bij de schouders of heupen vasthouden. De voorste van de rij spreidt haar armen zijwearts en stelt daarmee de klokhen voor die haar kuikens tegen de roofvogel moet beschermen.

Daarna volgt het volgende gesprek tussen de roofvogel en de klokhen met haar kuikens.

Roofvogel:	*Klock en kuikentjes:*	
Mi go na baka dam	Gongote	Ik ga naar de achterdam.
Mi si wan mama fowroe	Gongote	Ik zie een kip.
Nanga sebi pikin	Gongote	Met zeven kuikens.
Mi aksi en wan	Gongote	Ik vraag er één.
Ma a no wani gi mi wan	Gongote	Maar zij wil er mij geen geven.
Ma mi moesoe kisi wan	Piep, piep, piep.	Maar ik moet er een pakken.

Gongote = klokkend waarschuwend roepen; klanknabootsing.

Bij elke gongote zakken allen even door de knieën. De roofvogel maakt daarbij een schijnbeweging, alsof hij een van de kuikens wil pakken. Na de laatste zin rent hij op de kuikens af en pro≠beert er een te pakken, terwijl de klokhen en de kuikens al maar door roepen: Gongote, gongote, piep, piep, piep. Wanneer de roof≠vogel er een gepakt heeft, dan plaatst hij deze achter zich; zo wordt er doorgespeeld tot hij alle zeven kuikentjes achter zich heeft. Dan begint er een nieuw spel, waarbij de klokhen, die dan alleen staat, voor roofvogel speelt.

TJOE REDI KAKA

Dit team≠spel (jongens of meisjes apart) kan het best op een grasveld gespeeld worden. De teams vormen, hurkend met het gezicht naar elkaar toe en de handen recht voor de borst gekruist, twee rijen, waarna het volgende vraaggesprek begint:

1e rij vraagt:	2e rij antwoordt:
Mi nem sek' abra. hoo!	Ja, mi nem seki[1])
Joe no si wan redi kaka p'sa de?	Ja, mi nem seki
Joe kis' en?	Ja, mi nem seki
Joe brai en?	Ja, mi nem seki
Joe njam en?	Ja, mi nem seki
We, ope di f' mi de dan?	mi pot' en na tap' tafra, ma na poes' poesi djompo njam en.
We, dan wi de go tjoe now.	

Kameraad aan de overkant. halo!	Ja, Kameraad
Heb je daar geen rode haan zien passeren?	„
Heb je hem gepakt?	„
Heb je hem gebraden?	„
Heb je hem opgegeten?	„
Wel, waar is mijn deel dan?	Ik heb het op de tafel gezet maar de kat sprong erop en pakte het.
Wel, dan gaan we tjoeën (duwen).	

[1]) nem seki = naamgenoot, speelkameraad; bij Bosnegers ook geestelijke verwantschap

Dan staan allen op en beginnen te roepen „tjoe, tjoe, tjoe redi kaka". Tijdens dit geroep tracht elke deelnemer de ander, die tegenover hem staat, omver te werpen, door zijn recht voor de borst gekruiste armen onder die van zijn tegenstander te steken. De deelnemer, die omver geworpen is, moet uitvallen. Het team met de minste uitvallers heeft dus gewonnen.

FAJA-STON

Ook dit spel kan zowel door jongens als meisjes apart of gezamenlijk gespeeld worden. De deelnemers (aantal onbeperkt) die allen een rond, plat steentje in de hand hebben, vormen hurkend of knielend een kring. Dan wordt er door allen, terwijl ze met hun steentje over de vloer (steen of hout) wrijven, waardoor deze een beetje warm wordt, het volgende liedje gezongen.

Faja siton no bron mi so (2 x)
Agen masra Jantje 'e kiri s'ma p'kin (2 x)[1])

Bij de tweede „agen" geeft elke deelnemer (kloksgewijs) zijn steentje snel aan z'n buurman door, waarbij hij probeert deze met het steentje op de rug van de hand te raken. Lukt het een deelnemer dit te doen, dan moet hij die geraakt is uitvallen.

De anderen nemen dan het steentje dat voor hen ligt op en beginnen opnieuw. Zo wordt er doorgespeeld tot er twee deelnemers overblijven die dan tegenover elkaar gaan hurken of knielen, en doorgaan tot er een als winnaar uit de strijd komt.

STUIVERTJE VERWISSELEN

Aan dit spel, dat zowel door jongens en meisjes apart of gezamenlijk gespeeld kan worden, kunnen vijf personen deelnemen (stuiver). Er worden op gelijke afstand van elkaar, vier cirkels in het zand getekend. In elke cirkel gaat een deelnemer staan. De vijfde (door een aftelvers wordt bepaald wie dat zal zijn) gaat dan naar de andere vier en vraagt: „Is er een kamertje te huur?", waarop dezen antwoorden: „Neen, er is geen kamertje te huur". Hij gaat dan in het midden van de vier cirkels staan en roept: „stuivertje verwisselen! Eén! Twee! Drie!" Bij drie moeten de anderen van cirkel trachten te verwisselen terwijl ook hij tracht een cirkel te bezetten. De persoon die geen kans gezien heeft in een cirkel te komen moet dan om een kamertje gaan vragen.

---

[1]) Hete steen, brand mij niet zo!
Alweer wordt door meneer Jantje een mensenkind vermoord.

KOKO

Voor dit spel dat meestal door meisjes (ca 5 — 15 jaar) wordt gespeeld, heeft men vijf steentjes nodig; vandaar dat het ook „vijf steentje", „fefi-ston" of pikin-ston" genoemd wordt.

Het meisje dat het eerst aan de beurt is, neemt alle vijf steentjes in haar hand en gooit ze op de vloer. Dan pakt ze er één en gooit die in de lucht. Terwijl dit steentje in de lucht is, pakt ze met dezelfde hand de eerste op.

Het steentje, dat ze snel van de grond gepakt heeft, wordt opzij gelegd; de andere gooit ze weer in de lucht, pakt weer vlug een van de grond en vangt de opgegooide op.

Als ze alle steentjes een voor een van de grond heeft gepakt, zonder dat er bij het opvangen één uit haar hand is gevallen, dan is ze klaar met „wani" (one en mag aan „toersi" (two) beginnen.

Alle steentjes worden weer op de vloer gegooid. Ze pakt er weer één van dat ze in de lucht gooit. Nu moet ze telkens twee van de grond pakken om deze op te vangen. Is ze hiermee klaar dan volgt „driesi". Bij driesi mag ze eerst één en dan drie tegelijk van de grond pakken of omgekeerd. Na driesi volgt „foursi". Hierbij pakt ze eerst één en daarna vier tegelijk van de grond of omgekeerd. Als ze ook „foursi" tot een goed einde heeft weten te brengen dan mag ze nu „games" (punten) maken. Ze gooit daarvoor alle steentjes in de lucht en tracht ze dan met de rug van haar hand op te vangen. Het aantal steentjes dat ze op die manier opvangt geeft het aantal „games" aan.

Stel dat ze drie „games" gemaakt heeft, dan begint ze weer bij „wani". Mist ze daarna b.v. bij „toersi" een steen, dan is de volgende deelneemster aan de beurt. Zij onthoudt voor haar volgende speelbeurt dat ze „out" was bij „drie games-toersi". Meestal wordt er bij de aanvang van het spel vastgesteld tot hoeveel „games er gespeeld zal worden. Wie dus het eerst dit aantal bereikt, is de winnares.

KIBRI TIKI

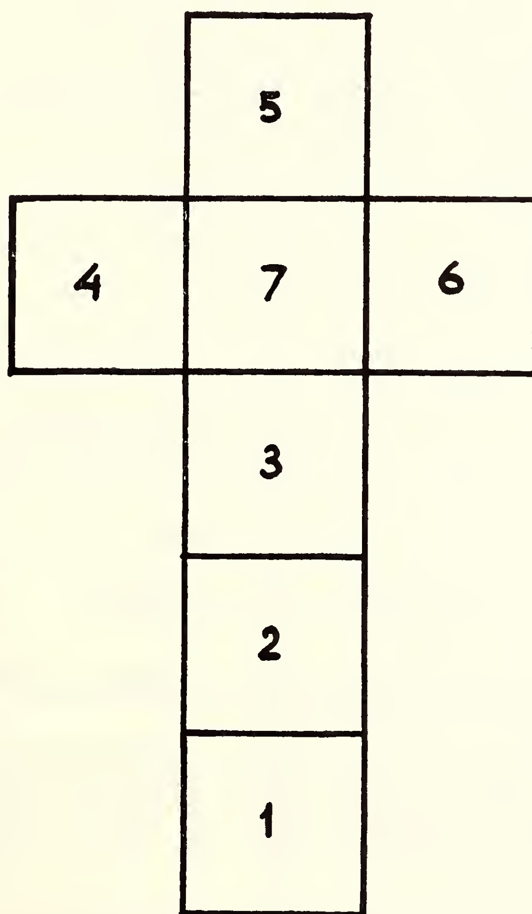
Dit spel wordt meestal buiten gespeeld. De naam van het spel zegt het al; er wordt een stokje verstopt. Wanneer bepaald is wie dit als eerste mag doen, gaan de anderen tegen een muur staan met de handen voor de ogen. Na het stokje verstopt te hebben roept hij „klaar". Daarna tekent hij vier pijltjes op de grond welke naar verschillende richtingen wijzen. Een van de pijltjes wijst naar de goede richting. Is een zoeker ver van het stokje af dan zegt de verstopper: „joe koroe".[1] Komt de zoeker dichter bij de stok: „joe waran",[2] wanneer de zoeker nog slechts ongeveer 1 me-

[1] Je bent koud
[2] Je bent warm

ter van het stokje verwijderdis: „joe faja"[3]). Daarna zegt hij niets meer tot het stokje gevonden is, waarna hij die het gevonden heeft het nu mag gaan verstoppen. Kunnen de zoekers het stokje echter helemaal niet vinden dan zeggen ze: „Graman oso"[4]) waarna de verstopper het stokje te voorschijn haalt en het opnieuw mag gaan verstoppen.

DJOMPO-FOETOE

Er zijn in ons land verschillende soorten djompo-foetoe's bekend. Het woord djompo-foetoe wordt ook gebruikt voor de figuur die de speelruimte aangeeft. De meest gewilde is wel die waarbij er door middel van vakken een kruis-figuur getekend wordt. Men tekent daarvoor 5 vakken achter elkaar. Aan weerszijden van het een voor het laatste vak tekent men er nog twee bij



[3]) Je bent heet
[4]) (Ik geef je) het gouverneurshuis: dwz .Ik geef het op.

waardoor de kruisfiguur ontstaat. Dit spel wordt het meest door de meisjes gepeeld; meestal zijn er, opdat er vlotter gespeeld kan worden, slechts twee of drie deelneemsters. Het meisje dat als eerste mag beginnen, gooit haar „steentje" (een plat voorwerp) in vak 1. Daarna springt zij over dit vak op één been in vak 2, 3, 4, 5, en 6; in 7 mag ze met 2 benen springen en bij het terug=keren in 3 en 2 weer op één been. Van 2 uit raapt ze haar steentje op en springt dan weer over vak 1 uit de „djompo=foetoe". Er mag dus niet gesprongen worden in het vak waar een steentje ligt. Van buitenaf gooit ze haar steentje nu in 2 en gaat weer door alle vakken tot ze haar steentje uiteindelijk weer in 1 moet gooien. Heeft ze ook deze laatste ronde tot een goed einde weten te brengen, dan gooit ze haar steentje in de lucht, vangt het op de rug van haar hand op (biggelen) en springt zo nog eens alle vak=ken door. Wanneer ze dit gedaan heeft gaat zij met haar rug naar de djompo=foetoe gekeerd staan en gooit het steentje dat nog steeds op haar handrug is over haar hoofd in één van de vakken. (Niet in vak 7!) Zij heeft dan in dat vak één „boena" (punt) ge=maakt, en mag hierin een teken maken b.v. een vertikale lijn trek=ken of haar initialen plaatsen. Zij mag nu ook in het vak waar ze haar boena heeft met twee benen springen. Daarna mag ze weer opnieuw bij 1 beginnen en doorspelen tot ze een fout maakt en „out" gaat Gebeurt dit, dan laat zij haar steentje in het vak waar ze dit bij deze speelbeurt had gegooid. Een deelneemster kan op verschillende manieren „out" gaan:

1. als haar steentje niet in het juiste vak, op een lijn of buiten de djompo=foetoe terecht komt.

2. door met twee benen in vak 7 te springen.

3. als ze springt in het vak waar haar steentje of dat van een ander ligt of waar een ander een boena heeft.

4. als ze bij het biggelen haar steentje niet opvangt.

5. als ze bij het springen op een lijn trapt.

6. Als ze haar steentje met beide handen oppakt.

Als er b.v. in twee opeenvolgende vakken een steentje ligt of als er in deze vakken boena's zijn gemaakt waardoor het heel moeilijk wordt om het gewenste vak te bereiken, dan mag er één hulpvak gemaakt worden.

SCHOPSTEENTJE

Ook al een spel dat het meest door meisjes (5 — 15 jaar) gespeeld wordt. Er wordt een rechthoek in het zand getekend, die in zes gelijke vakken wordt verdeeld. Deze vakken worden dan genummerd en wel zo, dat vak 1 en vak 6 naast elkaar komen te liggen. Het meisje dat als eerste aan de beurt is staat buiten de figuur en gooit een plat steentje in vak 1. Dan springt ze op één been in hetzelfde vak en schopt het met het andere been naar vak 2, springt het achterna in 2 en schopt het naar 3. In 4 mag ze met twee benen springen, terwijl dat in 5 en 6 weer met één been moet gebeuren. Als dus, behalve in 4, bij het springen haar andere been de grond raakt dan is ze „out". Dit is ook het geval wanneer ze het steentje in een verkeerd vakje schopt. Van 6 uit schopt ze het steentje naar buiten. Van daar af gooit ze het steentje nu in 2 en springt in 1. Daar hoeft ze niet te schoppen en springt dus gewoon verder naar 2 vanwaar ze het steentje weer door alle vakken moet schoppen. Na iedere ronde door alle vakken gooit ze het steentje van buitenaf, dus 1 vak verder. De laatste keer dat dit gebeurt heeft ze het steentje dus alleen maar van 6 naar buiten te schoppen. Heeft ze dit gedaan, dan gooit ze het steentje in de lucht, vangt het met de rug van haar hand op en springt zo nog eens alle vakken door. Als ze ook dit gedaan heeft dan heeft ze een punt gemaakt en mag opnieuw bij 1 beginnen.

3	4
2	5
1	6

KIBRI OF SCHUILTJE (verstoppertje)

Ook een spel dat buitenshuis gespeeld wordt. Het is zowel bij de jongens als bij de meisjes geliefd. Nadat er bepaald is wie de eerste „zoeker" is, gaat deze met zijn hand voor zijn ogen voor een boom of paal staan en telt niet te snel hardop tot tien. De anderen hebben zich dan reeds uit de voeten gemaakt en verstopt. Heeft de zoeker tot tien geteld dan roept hij voor de zekerheid: „Al tijd?". Roept één van de anderen terug: „ja!", dan mag hij ze gaan zoeken.

Passeert hij een van hen zonder hem te zien dan rent deze gauw van zijn schuilplaats naar de boom of paal waar de zoeker heeft gestaan bij het tellen, klopt op de boom of paal en telt luidt: één, twee, drie! Hij is er dan zeker van dat hij zich de volgende keer weer mag gaan verstoppen.

Als de zoeker een van de aneren ontdekt, dan wordt het dus een strijd tussen deze twee om de paal te bereiken. Bereikt de zoeker de paal eerst dan begint er een nieuw spel, waarbij de ontdekte hem moet vervangen. Heeft een speler zich zo goed verstopt dat de zoeker hem helemaal niet kan vinden dan roept hij: „kopraal!" waarna de ander uit zijn schuilplaats te voorschijn komt.

POKO PAW

Poko paw kan het best buitenshuis gespeeld worden. Het is zowel bij jongens als bij meisjes geliefd. Voor dit spel heeft men een stuk bamboestengel (hol) en een stokje dat in het gat hiervan past, nodig. Men maakt twee proppen papier nat. De eerste prop wordt met het stokje in de bamboe gestoken. De andere steekt men eerst zachtjes in en geeft hem daarna een harde stoot waardoor de eerste er met een knal uitvliegt (paw!!). Het spel wordt zeer interessant wanneer er een „schietbord" bij gebruikt wordt.

DANSMEESTER

Dit spel, evenals tiki paw bij jongens en meisjes geliefd, kan zowel binnenshuis als buitenshuis gespeeld worden. Men heeft er een droog **kana-pitje** en een stuk **paragrasi-stengel** (hol) voor nodig. Het ene uiteinde van dit stukje stengel wordt in dunne reepjes gespleten (ca 1 cm). De reepjes worden dan even naar

buiten gebogen waardoor er een soort trechtertje ontstaat. Het **kana-pitje** wordt dan in het trechtertje geplaatst waarna men zachtjes door de stengel blaast tot het pitje begint te dansen. Er kunnen wedstrijden georganiseerd worden, waarbij het er dan om gaat wie zijn pitje het langst of het hoogst kan laten dansen.

ANNEKE, TANNEKE, TOVERHEKS

Dit is een spel dat meestal door meisjes gespeeld wordt. Men tekent dan op gelijke afstand van elkaar drie cirkels. De middelste stelt een huisje voor en de twee anderen „hemel en hel". Daarna wordt er bepaald wie de toverheks zal zijn. De overigen gaan in de middelste cirkel staan. Ze stellen een moeder met haar kinderen voor. Wanneer bepaald is wie de moeder zal zijn, geeft deze aan al haar kindertjes bloemennamen. Dan komt de heks en doet alsof ze aanklopt, waarna het volgende gesprek begint tussen haar en de moeder:

Heks: Ko-ko-ko-ko-ko.
Moeder: Ja, wie is daar?
Heks: Anneke, Tanneke Toverheks.
Moeder: Wat moet je hebben?
Heks: Een beetje vuur.
Moeder: Er is geen vuur.
Heks: Een beetje as.
Moeder: Er is geen as.
Heks: Maar ik zie de schoorsteen roken.
Moeder: Dat is die van mijn buurman.
Heks: Mag ik binnen?
Moeder: Neen.
Heks: Met mijn schoenen?
Moeder: Neen.
Heks: Met mijn zilveren schoenen?
Moeder: Neen.
Heks: Met mijn gouden schoenen?
Moeder: Neen.
Heks: Met mijn hemelse schoenen?
Moeder: Ja.

De heks gaat in de ronde cirkel waarna het gesprek doorgaat.

Heks: Oh, wat is de vloer toch vuil!
Moeder: Neem je tong en lik het af!
Heks: Oh, wat heb je toch mooie kinderen, mag ik er één van hebben?
Moeder: Als je de naam kent.

Dan begint de heks verschillende bloemennamen te noemen. Hoort een van de kinderen haar naam, dan moet ze vlug naar de „hemel" rennen. De heks moet n.l. proberen haar te pakken en naar de „hel" te brengen. Als het kind eenmaal in een van deze cirkels is, gaat de heks door met het noemen van bloemennamen tot alle kinderen uit het „huisje" zijn.

RINGWERPEN

Ringwerpen is een spel waaraan iedereen kan deelnemen. Er wordt een stok in de grond gestoken waarna er om beurten ge-tracht wordt vanaf een vooraf bepaalde afstand een ring om het stokje te werpen. Iedere keer dat dit een deelnemer lukt, geldt voor een punt. Is er bij de aanvang van het spel bepaald dat men b.v. „tot tien" gaat, dat is dus hij die het eerst tien punten heeft gehaald, winnaar.

PIET, PIET RUITER (paard en ruiter)

Dit is een teamspel dat buitenshuis gespeeld wordt (jongens en meisjes apart). Men heeft er een niet al te grote bal voor



nodig. Wanneer de teams gevormd zijn, wordt er getost om te bepalen welk van de twee het eerst ruitersteam mag zijn. De leden van het paardenteam vormen bukkend (met de handen op de knieën steunend) een kring, waarna de ruiters op hun rug gaan zitten. De laatsten beginnen dan met de bal onderling een gooi- en vangspel. De paarden mogen zonder hun voeten te verschuiven of op te nemen trachten hun ruiters af te werpen. Als de bal op de grond terecht komt moeten de ruiters zich snel uit de voeten maken. Dit is namelijk de kans voor de paarden om ruiters te worden. Hiervoor moet een van de paarden een ruiter raken met de bal. Hij mag echter niet met de bal achter de ruiters rennen. Zijn dezen te ver van hem af dan gooit hij de bal naar een van zijn teamgenoten die dichter bij hen is. Is tenslotte een van de ruiters geraakt dan worden zij paarden en kan er een nieuw spel beginnen.

MI LINGA LASI

Ook al een spel dat door jongens en meisjes apart of gezamenlijk gespeeld wordt. Men heeft er een stuk touw voor nodig dat door een ring geregen wordt, waarna de uiteinden samengebonden worden. Dan wordt er bepaald (aftelvers) wie van de deelnemers straks de ring zal moeten zoeken. De overigen vormen daarna (met tussenruimten van ca 30 cm) een kring waarbij ze het touw met beide handen achter de rug vasthouden. Een van hen heeft de ring in zijn hand. Degene die moet uitzoeken bij wie de ring is, gaat midden in de kring staan. Dan bepaalt de kring in welke richting de ring zal worden doorgegeven; dit gebeurt samen met het touw waardoor ook het touw zelf in beweging komt.

Terwijl de „zoeker" (tijdens het doorgeven) tracht uit te vissen bij wie de ring is, wordt het volgende liedje gezongen:

Zoeker:	Mi linga lasi.	Mijn ring is verloren.
Kring:	Bar' kré!	Huil hard!
Zoeker:	Mi pa e go fon mi.	Mijn vader gaat mij slaan.
Kring:	Bar' kré!	Huil hard!

Meent de zoeker te weten bij wie de ring is, dan pakt hij de hand van de deelnemer vast. Deze opent daarop de hand en als de ring inderdaad in zijn hand is, dan wordt hij de zoeker en mag de andere zijn plaats in de kring innemen. Heeft de zoeker echter verkeerd geraden, dan moet hij doorgaan met zoeken, totdat hij de ring gevonden heeft.

PEROEN, PEROEN

Peroen, Peroen wordt meestal binnenshuis gespeeld door jongens en meisjes apart of gezamenlijk; tijdens de droge tijd kan dit echter ook buitenshuis gebeuren. Nadat er bepaald is wie als eerste het spel zal leiden gaan de deelnemers in een kring zitten met de benen uitgestrekt, zodat de voeten in het midden van deze kring bij elkaar komen. De leider zingt dan het volgende lied, waarbij hij bij elke lettergreep op elk been een tik geeft, beginnend bij zichzelf.

Sie san de na mofo see de kon?
Peroen, Peroen mi patron
San wani kon, mek' a kon
Ingrisiman sa tjari pranga go na jobo pran'
Bakoeba, bakoeba, kasiri kasiri
Nimo, nimo, jasabo, bosro mapinka, bosro mabo
Ala den grikibi, den sabi fin' fin' wroke
O, Kodjo, Kodjo fa joe don
Joe don so kita kita kai koi
Basi Doorsi joe mofo langa toem'si
Poer' wan!



Zie wat komt er aan de zeemonding?
Peroen, Peroen, mijn baas,
Wat komen wil laat maar komen.
De Engelsen brengen planken
om de blanken te gaan begraven.

(Waarschijnlijke vertaling)

De deelnemer op wiens been het woordje „wan" valt gaat op dit been zitten, zodat het niet meer getikt kan worden, waarna de volgende spelleider weer bij Peroen,Peroen begint. Wanneer beide benen van een deelnemer afgetikt zijn, moet hij uitvallen. Degene die als laatste overblijft met een of twee benen, is dan de winnaar.

MAKOKKETJE

Dit spel kan zowel door jongens en meisjes apart of gezamenlijk gespeeld worden. Er worden dan twee evenwijdige lijnen in het zand getrokken op ongeveer 3 meter van elkaar af. Dan wordt er uit de deelnemers één aangewezen (A) die op de ene lijn gaat staan, terwijl de overigen op de andere lijn gaan staan. Het volgende lied wordt dan gezongen:

A: Ik kom van verre landen, makok, makok, makokketje (2 x)
B: Wat heb je voor me meegebracht, makok, makok, makokketje (2 x)
A: Een doos met gouden ringen (b.v.) makok, makok, makokketje(2 x)
B: Voor wie zal dat dan wezen, makok, makok, makokketje (2 x)
A: Voor mijne allerliefste, makok, makok, makokketje (2 x)
B: Wie is je allerliefste, makok, makok, makokketje (2 x)
A: Mijn allerliefste is Martha (b.v.), makok, makok, makokketje (2 x)
Samen: Wij hebben de eerste brief ontvangen, makok, makok, makokketje (2 x)

Bij het herhalen van een regel van het lied wordt „makok, makok" weggelaten en zingt men direkt „makokketje".

Bij het zingen van een regel loopt de partij die zingt naar de andere partij toe en bij het herhalen loopt de zingende partij terug naar de lijn.

Wanneer A bekend heeft gemaakt wie zijn allerliefste is, zingen allen (dansend) samen: We hebben de eerste brief ontvangen... A gaat dan met zijn „allerliefste" op de lijn staan, waarna weer

gezongen wordt. Deze twee (partij A) kiezen dan weer een „allerliefste” waarna er gezongen wordt: „We hebben de tweede brief ontvangen...” Zo wordt er doorgespeeld tot er maar één van partij B is overgebleven die dan partij A wordt.

PIKIN-KRIORO

Voor dit dansspel dat binnens- en buitenshuis gespeeld kan worden heeft men evenveel jongens als meisjes nodig. Zij vormen paar aan paar een kring, waarna bepaald wordt wie als eerste mag beginnen. Deze gaat naar het midden, kiest een maat, die bij hem of haar in de kring komt staan, waarna het volgende lied gezongen wordt.

Paar (apart dansend)	**Overigen** (apart dansend op hun plaats)
Pikin krioro	ija
Oenoe no de njan srika?	ija
Dan oenoe tek' koer' koeroe	ija
Dan oenoe go na baka dan	ija
Oenoe kisi srika	ija
Oenoe kisi kraboe	ija
Oenoe kisi sara-sara	ija
Dan oenoe bori makandra	ija
	ija

Kreooltjes

Eten jullie geen zwemkrabben?
Neem dan de koeroe.
Ga dan naar de achterdam.
Vang zwemkrabben.
Vang krabben.
Vang garnalen.
Kook ze dan samen.
Eet ze dan samen op.

Samen: Ti, ti, ti, tititindia (bis)
Tijdens het gedeelte dat samen gezongen wordt, dansen de twee in de ring met elkaar. Degene die een paar had mogen kiezen, sluit zich dan aan bij de kring. De ander blijft in het midden van de kring en kiest nu een paar waarna een nieuw spel begint.

TOUWTJE SPRINGEN

Dit spel dat overal bekend is wordt meestal door meisjes gespeeld. Soms doen er echter ook jongens mee. Men kan met twee benen tegelijk springen of eerst op het ene en dan op het andere (fietsen) waardoor er springend een bepaalde afstand kan worden afgelegd. Hieronder volgen enkele versjes en liedjes welke bij het touwtje springen gebruikt worden.

Een jasje (liedje)

Ik heb een jasje gevonden.
Naar de markt gebracht.
  Zo gezegd en zo gedaan.
In, spin, de bok gaat in.
Uit spuit de bok gaat uit.

De meisjes die draaien zingen terwijl er één in het touwtje is. Bij „in, spin..." komt er dan een tweede bij en bij „uit, spuit" gaat de eerste uit het touwtje.

Marietje (versje)

Marietje laat haar steentje vallen.
Marietje raapt haar steentje op.

Het meisje, dat springt, heeft een steentje in haar hand, dat ze bij de eerste zin laat vallen en bij de tweede zin al springend opraapt. Lukt dit haar echter niet, dan is ze „out" waarna er een ander aan de beurt is.

La marchee (liedje)

La marchee, de meisjes bukken.
La marchee, hallo, hallee!
Zie de vlugge Marie.
Van je één, twee, drie!
Do, re, mi,
Fa sol, la,
Sol één sol twee, sol drie.

Er is één meisje in het touwtje. Na elke regel van het lied wordt het touw strak gehouden boven haar hoofd. Na „sol drie" trachten de anderen haar „out" te krijgen door heel snel te draaien.

Een stukje brood (versje)

Ik verzoek meneer een stukje brood.
Ga bij mevrouw.
Ik verzoek mevrouw een stukje brood.
Ga bij meneer.

In dit geval draaien een jongen en een meisje. Degene die springt, gaat naar de jongen en vraagt om een stukje brood waarna deze hem of haar naar het meisje stuurt.

Jan van de smid (versje)

Jan van de smid met de handen op de rug, met de pijp in de mond,
die gaat driemaal in het rond.

Hierbij springt er een jongen die dan „Jan van de smid" is en de in het versje genoemde handelingen moet verrichten.

Een, twee, drie, changer!

Hierbij wordt er gewoon afgeteld „een, twee, drie, changer" waarna er twee jongens of meisjes in het touwtje gaan, drie keer springen en er aan de andere kant weer uitrennen.



INDIAANSE SPELEN

Laba, kapoea, kaiman

Dit spel dat veel gespeeld wordt door de Arowakken van de Corantijn veschilt niet veel van „kaiman nanga doksi" uit Paramaribo. Hierbij duiken alle spelers onder en maken luchtbellen. Laba's maken kleine, kapoea's grote, en kaimans heel grote luchtbellen waardoor de jager weet wat hij gaat vangen. Degene die gevangen is moet de jager helpen tot allen gevangen zijn, waarna een nieuwe jager wordt gekozen. (Informant van de Corantijn)

Boa

Bij dit spel (Arowakken — Corantijn) staat een jongen die de „boa" voorstelt, bij een boom of paal aan de kant. Wanneer de anderen voorbij zwemmen, springt hij in het water en pakt er een.Deze houdt hij als in een omstrengeling vast, terwijl de anderen hem trachten los te rukken.

Asirisingsing (Karaïben) — R. Kiban

Dit spel is in wezen hetzelfde als „pingi pingi kasi". Asirisingsing is de naam van een grote bruine bij. De spelers knijpen elkaar dus in de handrug. Bij het knijpen wordt alleen maar gezongen: „asirisingsing!" Heeft iemand zijn hand uit de kneep kunnen krijgen, dan klappen allen in de handen terwijl ze zingen: Ajaj jarë iwio ko (=klap in je handen).

Lopen leren (Karaïben)

Iemand maakt korte pasjes en zingt:

Tja tja më
Siesie njare më

(Brabbeltaal voor):

Itja më = het moet nu gaan
Sienjare më = zoals mijn fluit gaat.

Wamoe më (Karaïben)

Het kindje zit op de grond. Een oudere die achter het kindje zit en het naar voor en naar achter schommelt zingt:

Wajomo më (wamoe më = schildpadje)
Koejoe koejoe ta (koeroe koeroe tá = in de korf)
Tesáno ponowate (denkt niet aan zijn moeder)
Wajamo më.

HINDOSTAANSE SPELEN

Goeti

Goeti is precies hetzelfde als het Creoolse „fefi⸗ston" en wordt dus ook op precies dezelfde wijze gespeeld.

Hansa Kil

Dit is een lachspel dat vooral door meisjes graag gespeeld wordt. De deelnemers vormen een kring. Degene die aan de beurt is, zit in het midden en schudt met zijn hoofd (sjierhilana = hoofd schudden) en tracht, door met zijn gezicht allerlei grimassen te maken, de anderen aan het lachen te krijgen. Wie echter lacht moet uitvallen. Degene die als laatste overblijft, krijgt een belo⸗ning of mag nu proberen de anderen aan het lachen te krijgen.

Goeli Danda

Dit spel is bijna hetzelfde als het Creoolse „tiki⸗paw". Een kleine variatie is, dat er op tien, vijftig of honderd meter afstand of verder van de „hool" (gleuf) lijnen worden getrokken. Het aan⸗tal meters, tussen de plaats waar het stokje terecht gekomen is en de gleuf, geeft dan het aantal punten van de „marnewalla" (hij die slaat) aan. Degene die de stok moet opvangen is de „lokne⸗walla".

Tiek⸗kohl (stokbewaker)

Voor dit spel (6 — 8 deelnemers) wordt een boom met heel wat neerbuigende takken uitgezocht. Zoals uit de naam van het spel blijkt heeft men ook een stok nodig. Deze wordt op ca 15 m af⸗stand van de boom gelegd. Dan wordt door een aftelvers een stok⸗bewaker gekozen. De anderen klimmen daarna in de boom. De stokbewaker moet nu trachten een van de anderen in de boom te tikken. Heeft hij er een getikt, dan wordt het een strijd tussen deze twee om de stok te bemachtigen. Lukt dit de stokbewaker, dan mag hij nu ook in de boom klimmen terwijl de ander zijn plaats inneemt. Voor degenen die in de boom zijn is het zaak er ook in te blijven; komt n.l. een van hen op de grond dan moet hij stokbewaker worden. Degene die aan het eind van het spel niet getikt en ook niet op de grond terecht gekomen is, krijgt dan een beloning of mag de anderen een dienst voor hem laten verrichten (b.v. op de koeien passen en deze 's middags uit de wei halen).

Ikká Bokkâ

Dit spel kan zowel door jongens als meisjes apart of gezamen⸗lijk gespeeld worden. (3 — 10 deelnemers) zij zetten de handen op de grond of op een tafel de handpalm gebogen, zodat de vinger⸗

toppen elkaar raken. Daarna wordt er een uitgekozen, die het volgende aftelversje opzegt, waarbij hij bij elk woord één hand aftelt door deze te tikken.

	vrije vertaling:
Ikká bokká tien tolokhà	één, twee, drie keer
lawwa lathie tjannán katie	breng stok
tjannán naam ka haai	laten we dit afhakken
idjaal biedjaail	hoe is dat mogelijk
paan phoel dhoria patjàk	twee keer plat leggen

Bij het laatste woord of lettergreep wordt de hand die dus het laatst geslagen en afgeteld wordt, plat gedrukt op de grond of de tafel. Het aftelvers herbegint, tot iedere hand plat ligt, daarna telt de leider zijn eigen hand af met de grond en legt zijn eigen hand ook plat. Dan wordt de „leider" een mier t.w. een mannetjes- of wijfjesmier (tjoentá of tjoentie). Hij vraagt nu aan de speler die naast hem zit, wat hij of zij wenst. Als deze zegt „tjoentá" dan knijpt hij hard in het vel van de rug van de plat liggende hand van de speler, trekt de hand mee op en legt die op zijn eigen hand. Vervolgens handelt hij eveneens met alle andere handen, zodat een stapel handen ontstaat. Daarna begint de „mier" of leider te zingen of op te zeggen het volgende versje, terwijl hij zijn eigen overblijvende rechterhand afwisselend draaiend op de bovenliggende hand van de stapel slaat:

Taai, taai, poeriá	flop, flop, pannekoek
ghiel mi tjabhoeria	in boter gedrenkt
ham ghaai kie bhauwdjie kaai	ik eet of schoonzus eet
dhar kaan miemooriea	pak oor draai of frommel het

Bij het laatste woord, slaande op de hand van de bovenligger van de stapel, neemt deze speler zijn hand van de stapel af en pakt het oor vast van zijn of haar naaste medespeler. Wanneer zo alle handen, ook die van de leidende „mier" afgeslagen zijn, zit de hele kring met de handen aan elkaars oren. Nu begint de kring, gezamenlijk het bovenlijf op en neer wiegend en de oren vasthoudend, te zingen. Men heeft gelegenheid goed te trekken als er lust toe is, en tenslotte valt al wiegend de hele kring om bij het eind van het volgend gezongen versje:

Aawri manie	Kom tante,
tjoentie ki djagará	Mieren van de strijd!
tjoorá djana	Kom de strijd beslechten.

Hierna is het spel uit. (Internaat Raypur)

Kabadie

Dit is een Hindostaans jongensspel. Twee groepen jongens staan tegenover elkaar aan weerszijden van een grenslijn. Groep 1 stuurt een verkenner naar groep 2. De verkenner moet trachten jongens van groep 2 te tikken of mee te nemen naar zijn eigen vak. Lukt hem dit, dan zijn deze spelers „dood" en moeten het spel verlaten. Groep 2 zal proberen de verkenner gevangen te nemen. Geeft de verkenner zijn verweer op, dan zegt hij: „hardi". Hij is dan af, en de andere groep stuurt een verkenner, enz. Lukt het hem echter zich los te rukken, en bij zijn eigen groep terug te komen, dan zijn alle jongens die hem probeerden vast te houden „dood". De scheidsrechter beslist bij onenigheid. De groep die het eerste al zijn mensen kwijt is verliest. Wanneer de verkenner naar het vijandelijk gebied trekt, zingt hij:

Tjal, Kabaddi, angana.	O Kabaddi, kom mee naar het binnenhof.
Bhenri mare babhana.	De Brahmaan slacht de schapen.
Kasaya mare gae.	De slager het rund.
Mian mare murgi.	De Mohammedaan slacht kippen.
	Alles wordt opgegeten.
	vrij vertaald.

Ook wordt wel gezongen:

Palam pararia, palam paria,	Onze partij, onze partij,
lakhan gareria, Ramdas bairagi,	Lakhan is de schaapherder,
yogi... gonja batje rahio.	Ramdas is de allesverzakende
	yogi... makker weest opgepast

AFTELVERSJES

Ie, wie wei weg
Hij vloog weg.
Waar naar toe?
Naar de bonte koe.
Waar is de bonte koe?
In de wei.

Zeg mijn nichtje, zwart gezichtje
Heb je een jasje voor mij?
Neen mijn nichtje, zwart gezichtje,
Ik heb er zelf vijf.
Twee in de kast, twee in de was
één aan mijn lijf
Dat is samen vijf.

Mijn vader had een piano
En op die piano stond geschreven:
Wie het eerste lacht of praat
Die moet het eerlijk wezen.
Tien, twintig, dertig, veertig,
vijftig, zestig, zeventig, tachtig,
negentig, honderd!

Olleke, bolleke, toverknolleke,
Olleke, bolleke, knol.

Ine Mine mutte
Tien pond grutte
Tien pond kaas
Iene Mine mutte
Is de baas.

Mijn vader had een kist met spijkers.
Ra, ra hoeveel er in zaten?
(b.v. Tien!)

Een twee, drie, vier, vijf
zes zeven acht, negen, tien, elf.
Het bootje vaart naar Delft.
Het bootje vaart naar Amsterdam.
Wat lust je op je boterham?
Kaas, koek of spek?

Onder de brug van Anke Franke
daar verkoopt men eikenhout.
Maar dat hout. dat wil niet branden.
Mensen, mensen, wat een verdriet!
Koop bij Anke Franke niet,
Anke Franke is een dief!

Groen, groen, groen,
Asi bere njan groen-groen

Gebruikt door de Indianen van Corantijn:

Mama Nanni go to town
Buy a little poney
Stick a feather in a ring
Calling masra Rani
Ink pink rotten beaf.
Toss!

INHOUD

blz.

Aantal inzendingen op de enquête 5

Lijst van uitgewerkte en niet uitgewerkte spelen volgens enquête 5

Overzicht van de in dit boekje uitgewerkte spelen 9

Knikkeren 10

Vliegeren 14

Djoel 20

Elle 22

Skotoe, Kaaiman nanga doksi, Bat=en=bal 23

Tiki=paw 25

Drai=batra; Ship sail, sail fast; Pingi=pingi=kasi 26

Gongote 27

Tjoe Redi kaka 28

Faja=ston, Stuivertje verwisselen 29

Koko Kibri=tiki 30

Djompo=foetoe 31

Schopsteentje 33

Kibri of schuiltje; Poko=paw; Dansmeester 34

Anneke, Tanneke toverheks 35

Ringwerpen; Piet, piet ruiter 36

Mi linga lasi 37

Peroen peroen 38

Makokketje 39

Pikin=krioro 40

Touwtje springen 41

Laba, Kapoea Kaaiman; Boa; Asirisingsing; Lopen leren; Wamoe më 43

Goeti; Hansna kil; Goeli danda; Tiek=kohl; Ikká boká 44

Kabadie 46

Aftelversjes 47

blz.
Aar 5
Lijs
quête 5
Ove 9
Knil 10
Vlie 14
Djo 20
Elle 22
Skot 23
Tiki 25
Drai 26
Gon 27
Tjoe 28
Faja 29
Kok 30
Djor 31
Scho 33
Kibr 34
Ann 35
Ring 36
Mi l 37
Pero 38
Mak 39
Pikir 40
Touwtje springen 41
Laba, Kapoca Kaaiman; Boa; Asirisingsing; Lopen leren; Wamoe më 43
Goeti; Hansna kil; Goeli danda; Tiek-kohl; Ikká boká 44
Kabadie 46
Aftelversjes 47

DRUK. LEO VICTO


Kinderspel in Suriname. main
796.1S854k C.2
3 1262 03345 9008